

Сначала терминология — как я ее понимаю. Искусство, если простыми словами, не залезая в премудрые книжки, — это способ освоения и мастерской (подчеркнем) интерпретации своих впечатлений от любых внешних источников, шире — от собственной жизни. Человек, являющийся Мастером, продукты своей деятельности делает произведениями искусства. Что, на мой взгляд, отличает Мастера от, скажем, Виртуоза, так это то, что первый создает собственное, а второй создает (точнее, воспроизводит) несобственное. Впрочем, и то, и другое при наличии качеств, написанных выше с большой буквы, безусловно, имеет непосредственное отношение к искусству.

Компьютер же (калькулятор, вычислитель) — это «железка». Но железка, способная довольно быстро выполнять уйму всяческой счетной работы.

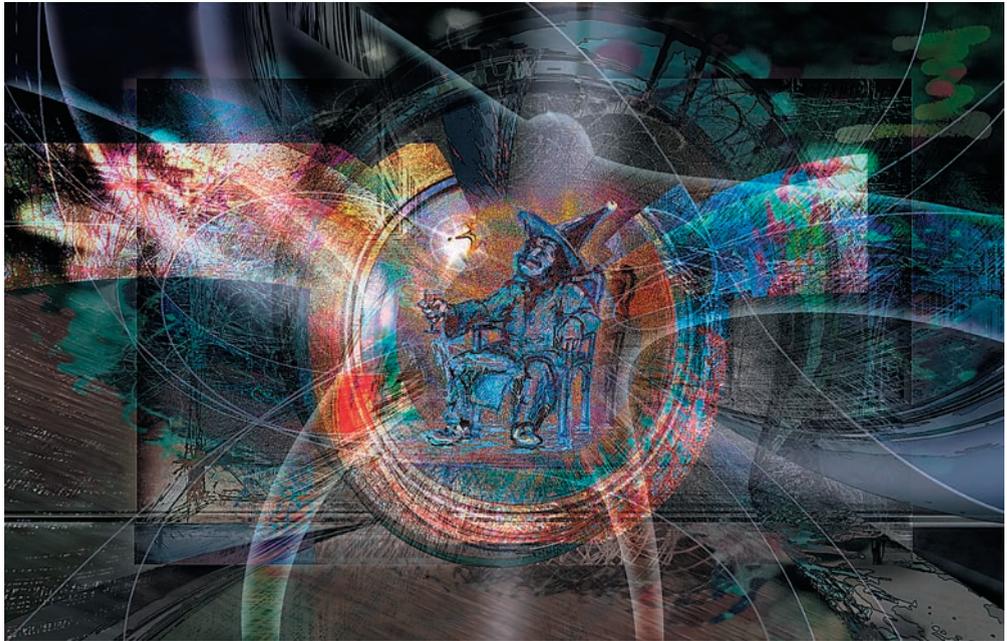
Тут можно вспомнить, что «золотое сечение» — это тоже продукт неких вычислений. В применении к задачам создания изображений компьютер — это суперкарандаш (с суперрезинкой!). Не более того, но и не менее! И как любым инструментом, им нужно уметь пользоваться. Мастерски и Виртуозно.

Когда я постигал в университете «Искусство программирования» (был у нас и такой курс), один мой учитель говорил: «Ты научись выводить на экран точку, а уж потом картинку сделать — это не проблема». Это очень точно и важно для понимания специфики компьютерной графики (или CG). Ибо единицей CG является пиксель (picture element), точка. И у этой точки есть свои характеристики (те самые байты), которые описывают ее цвет (RGB), прозрачность ( $\alpha$ ), глубину (Z), а также массу другой, порой совсем не очевидной, информации, например, время работы процессора над расчетом этого пикселя.

Таким образом, компьютерная картина есть ничто иное, как то или другое количество пикселей, записанное в файл. Конечно, получается что-то вроде: «Джоконда» — это то или иное количество краски, распределенной по текстилю. Но ты, читатель, надеюсь, простишь и поймешь это занудство пробиты с байтами. Ибо художники Ренессанса великолепно разбирались в изготовлении красок, а эта их «кухня» вполне похожа на знания компьютерных «потрохов».

Впрочем, это не самые важные знания для человека, решившего заниматься искусством. Самое важное (ух, сейчас скажу!) — это... это способность видеть, чувствовать, думать, реагировать. Вот, проговорился...

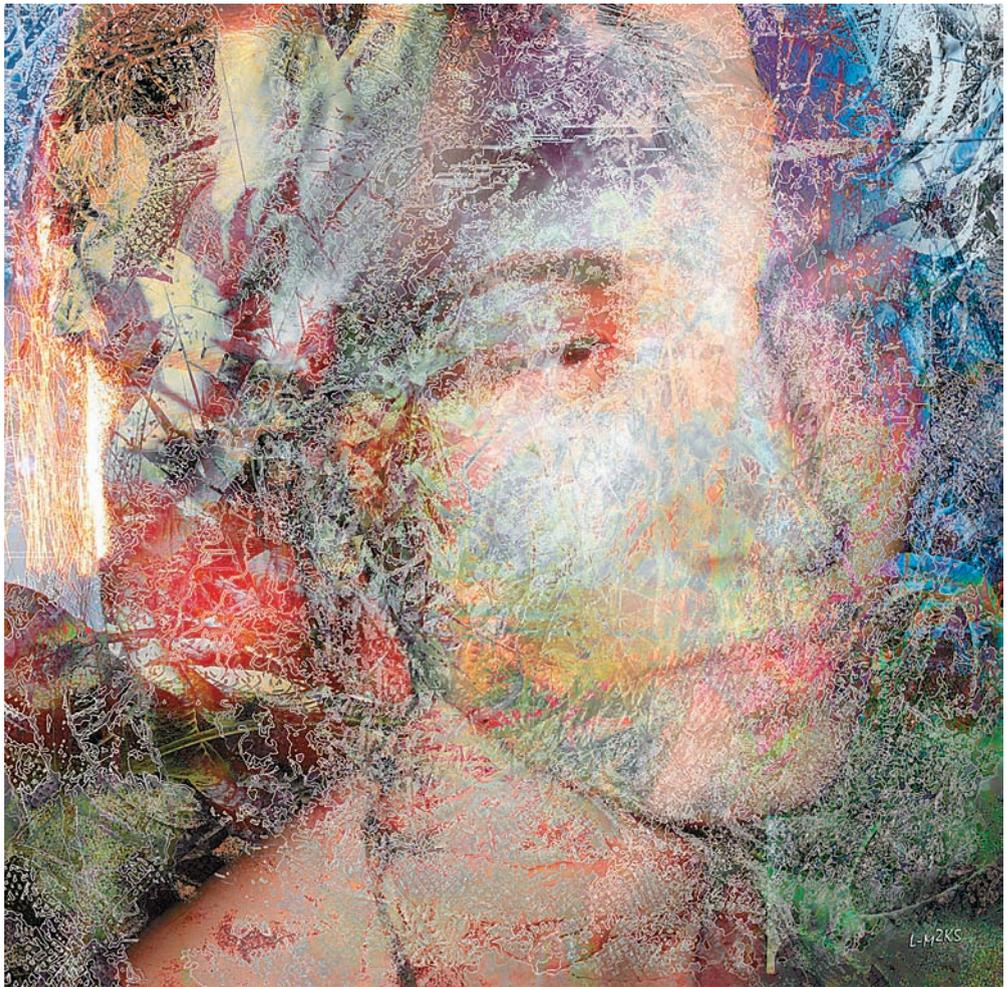
Но вернемся к теме. Итак, пиксели. Инструмент работы с этими пикселями — графическая программа. Они делятся на двумерные (2D) и трехмерные (3D). К первым относится Photoshop (есть и другие, но именно Photoshop объективно близок к совершенству, почти как рецепт борща), ко вторым — MAYA (опять-таки есть и другие, но здесь лишь скажу, что лучшая программа



А вот эта работа полностью «ручная», попытка иллюстрации книжки Сергея Лукьяненко «Спектр».

«Наташка». 2005 г. CG. 60 x 60 см. Холст

«Ключник». 2003 г. CG. 75 x 46 см. Холст



Эту работу смело можно отнести к чисто фотографическому опусу. «Август». 2005 г. Цифровая фотография. 52 x 52 см. Холст

«В применении к задачам создания изображений компьютер — это суперкарандаш (с суперрезинкой!). Не более того, но и не менее!»